



**You have downloaded a document from
RE-BUŚ
repository of the University of Silesia in Katowice**

Title: Problem komunikacji w rzeczywistości wirtualnej – nowe wzorce komunikacyjne a problem tożsamości podmiotu

Author: Elżbieta Struzik

Citation style: Struzik Elżbieta. (2009). Problem komunikacji w rzeczywistości wirtualnej – nowe wzorce komunikacyjne a problem tożsamości podmiotu. W: A. Kiepas, M. Sułkowska, M. Wołek (red.), "Człowiek a światy wirtualne" (S. 92-107). Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIwersytet ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

Elżbieta Struzik

Uniwersytet Śląski
Katowice

Problem komunikacji w rzeczywistości wirtualnej — nowe wzorce komunikacyjne a problem tożsamości podmiotu

Wirtualność

Wirtualność wyznaczona rozwojem nowych technologii kreuje, modyfikując dotychczasowe sposoby, ludzkie bycie w świecie, definiuje tym samym nowe formy otwartości wobec świata. Nowa rzeczywistość wyznacza specyficzne formy doświadczania świata i kreuje nowe figury aktywności podmiotu w warunkach kultury i społeczeństwa informacyjnego. „Zmieniający się na tle technologii świat człowieka skłania do refleksji nad genezą przemian i obrazem rzeczywistości nasyconej elektroniką”¹. W kontekście wielopłaszczyznowych przemian społecznych i kulturowych wyznaczonych rozwojem współczesnych technologii refleksja nad pojęciem wirtualnej rzeczywistości powinna przyjąć charakter interdyscyplinarny²,

¹ M. Ostrowicki: *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*. Kraków 2006, s. 13.

² Tezę dotyczącą interdyscyplinarnego charakteru refleksji nad pojęciem wirtualności formułuje i uzasadnia M. Ostrowicki, podkreślając konieczność współdziałania filozofii z kulturoznawstwem i medioznawstwem. W dokonującej się w ramach filozoficznej refleksji analizie pojęcia wirtualności uwzględnia się nie tylko jego genezę historyczną, podkreśla się również potrzebę konkretyzowania pojęć i ich redefinicji w perspektywie istnienia rzeczywistości wirtualnej. Analizowane w perspektywie współczesnej filozofii

w tym sensie humanistycznej refleksji przypisano różną od technologicznej płaszczyznę analiz. Wirtualność fascynuje — jak pisał Wolfgang Welsch³ — nie tylko ze względu na charakteryzującą ją dynamikę — „hiperprędkość”, ale i na „teleobecność” — jak podkreślał Paul Virilio⁴.

pojęcie wirtualności dokonuje się na gruncie analiz ontologicznych i epistemologicznych, implikujących interpretacje antropologiczne i aksjologiczne. Próbę zdefiniowania pojęcia rzeczywistości wirtualnej w perspektywie stanowiska recentywistycznego podejmuje Józef Bańka: „Rzeczywistość wirtualna — rzeczywistość, w której nie ma ani przeszłości, ani przyszłości, jest tylko *recens*, tj. drżące istnienie aktualnej chwili, przebiegające od nicości do bytu, od bytu do nicości. Byt wirtualny, choć jest bliski aktualizacji, pozostaje nie zaktualizowany w postaci zjawisk, którym przysługiwałoby trwanie — byt taki zdarza się, lecz nie wytwarza zjawiska. Słowem rzeczywistość wirtualna to świat zdarzeń bez przysługującego mu ciała zjawisk. Recentywizm odkrywa, iż możliwa jest inscenizacja epistemologiczna rzeczywistości wirtualnej, nawet jeśli nie można jej zbudować w konkretnym materiale”. J. Bańka: *Metafizyka wirtualna. Traktat o strukturach chwilowych*. Katowice 1997, s. 294. M. Ostrowicki przyznaje, iż filozoficzna analiza pojęcia wirtualności może stanowić podstawę dla pojęcia „matrycy cybernetycznej” i „wirtualnego *realis*”, konieczne staje się jednak uwzględnienie znaczenia wirtualności wytworzonego na gruncie elektroniki. „Dla wirtualnego *realis*, [...] można wskazać konotację historyczną, przy czym współczesną postać wirtualne *realis* uzyskuje na gruncie elektroniki. Wirtualne *realis* powstające w wyniku rozwoju środowiska elektronicznego, uzyskuje cechy opisu rzeczywistości człowieka — posiadając własne, odmienne od realności właściwości”. M. Ostrowicki: *Wirtualne realis...*, s. 14.

³ Jak pisze W. Welsch: „Fascynacja sztucznymi światami jest zawsze brakiem fascynacji banalną rzeczywistością [...]. Z drugiej strony wiele momentów zwyczajnej rzeczywistości w konfrontacji ze światami elektronicznymi poddaje się zmianie i przewartościowaniu, dawne formy doświadczenia i postrzegania nie wymierają po prostu”. W. Welsch: *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*. W: *Nowe media w komunikacji społecznej XX wieku. Antologia*. Red. M. Hopfinger. Warszawa 2002, s. 465.

⁴ P. Virilio: *Bomba informacyjna*. Przeł. S. Królak. Warszawa 2006, s. 111. Zob. P. Virilio: *Maszyna widzenia*. W: *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*. Red. A. Gwóźdź. Przeł. B. Kita. Kraków 2001, s. 39—62. Zainteresowanie Virilio audiowizualną artykulacją świata przejawia się w jego teoretycznych analizach dotyczących wirtualnej rzeczywistości, cyfryzacji kultury, cyberprzestrzeni i Internetu, kina i nowych technik medialnych. Problem percepcji analizuje w kontekście estetyki syderalnej. Dominującym tematem refleksji filozoficznej staje się problem podmiotu. Podstawowe w ramach koncepcji *homo pyknolepticus* problemy: percepcji, cielesności, obecności, generują perspektywę analizy podmiotowości w rzeczywistości wirtualnej. Podjęto również kwestie komunikacji — przekształcania modeli i wzorców komunikacyjnych w aspekcie wirtualizacji rzeczywistości. Dromologia — w ramach której Virilio analizuje fenomen prędkości i przyspieszenia — określa ją jako fikcję teoretyczną, lecz kluczową dla zrozumienia zjawisk współczesnej kultury. Dromologia łączy perspektywy pozornie odległych dyscyplin wiedzy, tj. estetyki, urbanistyki, historii, nauk matematycznych i fizykalistycznych analiz rzeczywistości, wyjaśnia zjawiska „hiperprędkości”, w których czas i prędkość górują nad przestrzenią. Zob. P. Virilio: *The Aesthetics of Disappearance*. Transl. P. Beitchman. „Semiotext(e)” 1991; P. Virilio: *The Vision Machine*. Transl. J. Rose. Bloomington & Indianapolis 1994.

W sensie filozoficznym wirtualność unieważnia czasowe relacje trwania konstytuujące realną rzeczywistość na rzecz symulacji i fikcji według rozważań Jeana Baudrillarda⁵, konstatującego współczesność, wyrażoną w sformułowanej tezie: „Cyfrowość jest wśród nas”⁶.

Analizę fenomenu wirtualności podejmuje polski medioznawca i kulturoznawca Tadeusz Miczka; charakteryzując zjawisko „wirtualnej rzeczywistości” wyróżnia wiele działań — doznań, takich jak „symulacja, interaktywność, sztuczność świata, zanurzenie w nim, teleobecność, całkowite zanurzenie i komunikacja sieciowa”⁷.

Kwestie definiowania i konieczność systematyzacji pojęć dotyczących VR podejmuje w swoich pracach Piotr Sitarski, analizując współczesne definicje VR — „sztuczne środowisko”, „sztuczne światy”, „cyberprzestrzeń”. Wskazują one na symulowany charakter tych zjawisk zależny od rozwoju technik informatycznych. W tym sensie Sitarski definiuje rzeczywistość wirtualną jako „medium komunikacyjne”⁸, w ramach którego możliwe jest wyróżnienie wielu systemów: systemy umożliwiające zanurzenie w strumieniu bodźców (*body immersion*), systemy „desktop virtual reality” — czyli prezentacja wizualna z wykorzystaniem standardowego monitora — użytkownik zakłada ciekłokrystaliczne okulary, a nie hełm; inny system stanowią zręcznościowe gry komputerowe (bez oprzyrządowania). Jednak opis systemów i skomplikowana aparatura nie są w stanie oddać istoty rzeczywistości wirtualnej. Należy poszukiwać podstawy do definicji rzeczywistości wirtualnej w procesach psychicznych, wskazując na istotny aspekt symulacji i interaktywność. Symulacja jest rozumiana jako „dążenie do oszukania oka i umysłu”⁹, to wytworzenie iluzorycznego świata za pomocą nowoczesnych technologii informacyjnych. Interaktywność „dotyczy zawsze pełnego systemu, którego częścią może być człowiek, oraz [...] wiąże się [...] ze sprzężeniem zwrotnym w tym systemie”¹⁰. Budowane „systemy pełnego zanurzenia” w rzeczywistości wirtualnej nie przewyżczyły w pełni ograniczeń technicznych i nie są jeszcze wystarczająco doskonałe. Teoretycy kultury współ-

⁵ Zob. J. Baudrillard: *Procesja symulaków*. W: *Symulakry i symulacja*. Przeł. S. Królak. Warszawa 2005, s. 5—56.

⁶ J. Baudrillard: *Trzy porządki symulaków*. W: *Widzieć, myśleć, być...*, s. 63. Zob. J. Baudrillard: *Procesja symulaków*. W: *Postmodernizm. Antologia przekładów*. Red. R. Nycz. Przeł. T. Komendant. Kraków 1996, s. 175—189.

⁷ T. Miczka: *Rzeczywistość wirtualna — nowe szanse i zagrożenia kultury i komunikacji*. W: *Kultura, język, edukacja*. Red. R. Mrózek. T. 2. Katowice 1998, s. 44.

⁸ P. Sitarski: *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*. Kraków 2002, s. 18.

⁹ Idem: *Czy rzeczywistość wirtualna to odkrycie nowego świata?* W: *Nowe media w komunikacji...*, s. 397; zob. Idem: *Rozmowa z cyfrowym cieniem...*, s. 12.

¹⁰ Idem: *Czy rzeczywistość wirtualna...*, s. 394.

czesnej rzeczywistość wirtualną odróżniają od pojęcia cyberprzestrzeni. P. Sitarski wyróżnia kryteria definicji rzeczywistości wirtualnej, jedna perspektywa afirmuje doznania fizyczne podmiotu i możliwości techniczne aparatury, która wywołuje iluzoryczne poczucie realności, drugie podejście akcentuje sferę przeżyć i doznań psychicznych podmiotu w wymiarze teleobecności. „Rzeczywistość wirtualna opiera się na interakcji, która zanurza uczestnika w fikcyjnym świecie”¹¹. Fenomen przenikania dwóch ontologicznych płaszczyzn bytu, tego, co realne, i tego co wirtualne, definiuje obecną rzeczywistość człowieka¹², określając obszar podmiotowych relacji i sferę komunikacyjną podmiotu.

Problem komunikacji w wirtualnej rzeczywistości

Warunki społeczeństwa informacyjnego determinują definiowanie płaszczyzny refleksji humanistycznej podejmującej kwestie obecności podmiotu i sferę jego działań w świecie, fenomen przenikania sfery realnej i wirtualnej stymuluje do bardziej radykalnego postawienia kwestii podmiotowości i zdefiniowania nowych form podmiotowej aktywności w sferze komunikacyjnej — społecznej i kulturowej. W analizie podmiotowości dokonywanej z perspektywy filozofii podmiotywistycznej akcentowano problematykę tożsamościową, wolność podmiotową, niepowtarzalność i historyczność jestestwa. W egzystencjalno-czasowej analityce jestestwa wyeksponowano wartość doświadczenia egzystencji i świadomość skończoności. Podnosząc problem konstytucji podmiotowości jestestwa, afirmowano fundamentalną rolę procesu komunikacji i dialogu kształtującego różnorodne płaszczyzny relacji człowieka ze światem, a przede wszystkim wyrażano konieczną formę relacji podmiotowych wobec drugiego. W ustabilizowanych formach komunikacji egzystencjalnej uwydatniano rolę ciała i cielesności podmiotu w procesie komunikacji i dialogu w sferze języka i komunikacji niewerbalnej¹³. Analizując proces komunikacji i dialogu, podejmowany z perspektywy filozofii, psychologii, socjologii czy pedagogiki uwzględniano dialogiczny profil komunikacji egzystencjalnej. W myśl dialogików, istotę owej bezpośredniej i asymetrycz-

¹¹ Idem: *Rozmowa z cyfrowym cieniem...*, s. 42.

¹² Zob. M. Ostrowicki: *Wirtualne realis...*, s. 13.

¹³ Zob. A. Załazińska: *Niewerbalna struktura dialogu, w poszukiwaniu polskich wzorców narracyjnych i interakcyjnych zachowań komunikacyjnych*. Kraków 2006, s. 11—42.

nej relacji stanowiła obecność podmiotowa ja—inny, epifania twarzy, relacyjność, substytucja i wiele innych egzystencjałów i fenomenów, które konstituowały opis przestrzeni relacji międzyludzkich.

Fenomen przenikania realności z wirtualnością wskazuje na trwanie i ważność tych form zachowań komunikacyjnych, jednakże ten aspekt przenikania, a zarazem i obecności w tej sferze (VR) podmiotu zwraca uwagę na modyfikowanie zachowanych wzorców i modeli komunikacyjnych, jak i generowania nowych (wcześniej nieobecnych) form komunikowania i kontaktów międzyludzkich zapośredniczonych technologicznie. „W społeczeństwie informacyjnym — analizuje Monika Miczka-Pajestka — problem podmiotowości człowieka rysuje się [...] w nowej, bardzo szerokiej perspektywie, której podstawowym czynnikiem jest proces komunikacji. [...] Podmiotowość człowieka w perspektywie ciągłej technicyzacji ulega zatem modyfikacjom i przemianom, nabierając nowych cech”¹⁴. Istotne w procesie modyfikacji zachowań komunikacyjnych wydają się dwa obszary — ontologiczny i językowy. Cieleśność¹⁵ podmiotu i uobecnienie tracą na znaczeniu. W komunikacji w rzeczywistości wirtualnej zastępuje je kategoria teleobecności, a status podmiotu modyfikują procesy informatyczne. Materialność ciała nie stanowi czynnika stabilizującego podmiot, definiując obszary samookreślenia poza sferą realności. Ponowoczesność kreuje nowe formy definiowania ciała, w których uwzględnione zostają społeczno-kulturowe czynniki procesu konstruowania cieleśności podmiotu. Proces redefiniowania cieleśności uobecniający się w ponowoczesności generują nowe technologie cyfrowe i technonauka, a także nowe formy audiowizualności kultury, projektujące wizje podmiotu przekraczającego uwarunkowania własnej cieleśności. „Ciało ponowoczesne często przedstawiane jest jako ciało dekomponowane, sfragmentaryzowane, otwarte, niedokończone, podłączone do czegoś, co znajduje się na zewnątrz niego. Pełnia istoty ludzkiej — pisze Baudrillard — znalazła swe przedłużenie w mechanicznych protezach”¹⁶. Ciało fizyczne uwikłane w interfejs z technologią zatraciło swą źródłową naturalność, zostało zastąpione przez technologicznie produkowane *simulacrum*.

Humanistyczna refleksja nad problematyką komunikacji i dialogu w rzeczywistości wirtualnej generuje wiele pytań dotyczących nie tylko tożsamości podmiotu, jego możliwości samookreślenia i realizacji twórczej aktywności w tej sferze. Rodzi również pytanie o status podmiotu

¹⁴ M. Miczka-Pajestka: *Podmiotowość człowieka w perspektywie nowoczesnej techniki*. Bielsko-Biała 2005, s. 125.

¹⁵ Zob. T. Miczka: *Esej o dwudziestowiecznych przygodach ciała*. „Transformacje. Pismo Interdyscyplinarne” 2004, nr 3—4; 2005, nr 1—4, s. 258—266.

¹⁶ K. Loska: *Człowiek i maszyna, czyli ciało technologiczne w epoce nowych mediów*. „Kultura Współczesna” 2000, nr 1—2 (23—24), s. 153.

w procesie komunikacji, o relacyjność procesu komunikacji (digitalny Inny), oraz o to, jak konstytuowana zostaje sfera „pomiędzy”. Czym są: współczesny dialog i proces komunikacji w aspekcie technologicznego zapośredniczenia? Czy istnieje w tej perspektywie możliwość budowania ontologii i metafizyki jestestwa afirmującej etyczny i aksjologiczny aspekt jego bycia w świecie?

Słuszna wydaje się teza, iż refleksja humanistyczna, w ramach której dokonuje się badanie praktyk komunikacyjnych, musi ulegać przeformułowaniu uwzględniającemu nowe, wcześniej nieobecne formy i obszary egzystencji generowane postępem informacyjnym. Zatem zadaniem filozoficznej refleksji jest wytworzenie nowych narzędzi poznawczych służących analizie nowych zjawisk i form bytowania człowieka w technicznie wykreowanej nowej formie kulturowej rzeczywistości. Nowe formy obecności w sferze kultury nie unieważniają dotychczasowych form aktywności i działania w obszarze egzystencji, lecz wskazują nowy, otwarty i nieokreślony do końca wymiar, kreujący nową przestrzeń jego istnienia. „Te obszary egzystencji, które niegdyś zostały oswojone, przybierają dziś obce kształty. [...] Stare pojęcia i narzędzia zniecka ujawniają swą bezużyteczność. [...] podlegamy translokacji z rzeczywistości dnia wczorajszego”¹⁷.

W rzeczywistości wirtualnej tradycyjne pojęcie komunikacji ulega przeformułowaniu, zresztą sama komunikacja nie jest pojęciem jednoznacznym i precyzyjnie określonym, a zależnym od przyjmowanego modelu. Analizy problemu komunikacji w sferze rzeczywistości wirtualnej, wskazują, że „rzeczywistość wirtualna może być uważana za praktykę komunikacyjną, i to w sensie wąskim, uwzględniającym intencjonalność (psychologiczną) przekazów”¹⁸.

Głównym problemem staje się określenie warunków samego procesu komunikacji, który w rzeczywistości wirtualnej jest determinowany i ograniczany technologicznym oprogramowaniem. Niejednoznaczna jest również rola „aktora procesu komunikacyjnego” jako uczestnika tego procesu. Ponadto samo rozumienie rzeczywistości wirtualnej (w różnych jej aspektach definicyjnych) wyznacza odmienne formy określania samego procesu komunikacyjnego¹⁹.

¹⁷ R. Kluszczyński: *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*. Kraków 2001, s. 7.

¹⁸ P. Sitarski: *Rozmowa z cyfrowym cieniem...*, s. 71. Problem digitalnego Innego analizuje M. Kamińska: *Nowy kształt. Cyberkomunikacja jako narzędzie przeformulowania tożsamości usieciowionych*. W: *Dylematy wielokulturowości*. Red. W. Kalla. Kraków 2004, s. 329–341. Problem komunikacji w rzeczywistości wirtualnej analizuje T. Miczka: *Rzeczywistość wirtualna...*, s. 29–50.

¹⁹ Zob. P. Sitarski: *Czy rzeczywistość wirtualna...*, s. 399.

Można przyjąć, iż relacja charakteryzująca komunikację w sferze wirtualnej rzeczywistości oparta jest na tradycyjnym modelu komunikacyjnym typu „nadawca” — „przekaz” — „odbiorca”. Model podlega modyfikacjom i zostaje poszerzony interpretacyjnie²⁰. Proces komunikacji zapośredniczonej w VR wyznaczają determinanty współczesnej technologii informacyjno-komunikacyjnej, istotnym warunkiem jest przestrzeń komunikacyjna („koncepcja wspólnej przestrzeni”), jak również dostęp do informacji.

Zasadne staje się pytanie zarówno o wolność uczestnika, jak i o jego aktywność, która wydaje się podlegać ograniczeniu wyznaczanemu możliwościami oprogramowania. Pesymistyczna wersja głosi, że „cały proces »komunikacji« w rzeczywistości wirtualnej jest z góry zaprogramowany, a zatem użytkownik nie komunikuje się w gruncie rzeczy z nikim, wygłasza tylko swoje kwestie dokładnie tak, jak nakazuje program”²¹. Twórcy programów podlegają ograniczeniom technicznych możliwości oprogramowania, dlatego też oferują policzalne wersje możliwych opcji. Uczestnik — odbiorca rzeczywistości wirtualnej nie jest bierny i ma swobodę interpretacyjną, może podejmować decyzję wyboru jednej lub wielu z możliwych opcji. Rzeczywistość wirtualna rozumiana jako „medium komunikacyjne” proponuje uczestnikowi wiele alternatywnych modeli tożsamościowych i egzystencjalnych, jest tym „sztucznym rajem”, w którym

²⁰ W społeczeństwie informacyjnym zostały wykształcone nowe formy komunikowania, generowane rozwojem współczesnych technologii cyfrowych, przyczyniając się do wykształcenia i rozwoju nowych instytucji usprawniających proces komunikacji i poszukujących nowych form rozwoju i wykorzystania technik cyfrowych. Transformacje w sferze komunikacji w społeczeństwie informacyjnym analizuje R. Kluszczyński (*Spółeczeństwo informacyjne...*, s. 17), wyróżniając trzy modele komunikacyjne; pierwszy model: „komunikacja rozumiana jako transmisja”, wyznacza strukturę monologu, i prezentuje tę formę komunikacji o wektorze jednokierunkowym, w którym nadawca wywiera wpływ na odbiorcę („transmisja perswazyjna”). Drugi model komunikacji charakteryzuje się interakcją, ma strukturę dialogową i interpersonalną. Kolejny model rozważa komunikowanie jako „proces generowania znaczeń”. Przedstawione formy komunikacyjne obecne były w procesie tworzenia nowych form przekazu informacji i mediów. Współczesne teorie komunikowania stanowią odwołanie się do idei „wspólnej przestrzeni”, która może być zarówno fizyczna, rozumiana jako bezpośrednia komunikacja interpersonalna, jak i wirtualna przybierająca „formę procesu zapośredniczonego”. W dobie społeczeństwa informacyjnego i dynamicznego rozwoju nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych dochodzi do wykształcenia nowych form komunikowania zapośredniczonego. Analizując teorię komunikacji w perspektywie społeczeństwa informacyjnego, R. Kluszczyński proponuje wyróżnić komunikowanie „quasi-bezpośrednie i pośrednie jako dwie odmiany komunikowania zapośredniczonego” (s. 18). W komunikowaniu „quasi-bezpośrednim” zapośredniczonym zakłada się możliwość dialogu, pomimo braku bezpośredniego kontaktu, natomiast „quasi-pośrednie” to „komunikowanie mediatyzowane”, eliminujące bezpośredni kontakt i dialog (s. 19).

²¹ P. Sitarski: *Czy rzeczywistość wirtualna...*, s. 400.

istnieje możliwość realizacji alternatywnych modeli tożsamościowych. W przypadku refleksji na temat podmiotowej tożsamości nieuniknione wydaje się pytanie zarówno o sam podmiot, jak i o jego predyspozycje do wyzwolenia się z narzuconych mu stereotypów doświadczenia „dnia codziennego”. „Dzisiejszy świat oferuje nam niespotykany dotąd wachlarz możliwości tworzenia siebie i budowania własnej tożsamości. W nas samych leży odpowiedź na pytanie, kim jesteśmy, skąd przyszliśmy, dokąd zmierzamy”²². Ponowoczesność — płynna i wielowymiarowa, przekształca nie tylko nasz sposób postrzegania świata, lecz projektuje również nowe wzorce i modele tożsamościowe. Zmienia też i przekształca charakter naszych codziennych doświadczeń, przeobraża i unieważnia dawne struktury społeczne reprezentujące tradycyjne formy myślenia, instytucje, interakcje społeczne, dawne modele tożsamościowe. W tym nowym wymiarze społecznym i kulturowym tożsamość jednostki postrzegana z perspektywy nowego indywidualizmu stanowi projekt tożsamościowy, który nie jest już „dany”, lecz (jak sądzą Z. Bauman, A. Giddens analizujący transformacje rzeczywistości) — „zadany”, stanowiąc indywidualny projekt tożsamościowy jednostki. Nowe środki komunikacji, w tym również Internet, modyfikują nie tylko status jednostkowych tożsamości, oddziałują również w wymiarze społecznym, uwalniając z więzów homogenicznych społeczności respektujących tradycyjne normy i wartości. Wielowymiarowość i pluralizm postrzegane zostają nie tylko wyłącznie w kategoriach indywidualnych projektów tożsamościowych, lecz również w aspekcie społeczności i przynależności jednostki do wspólnot transcendujących porządek kulturowy danych społeczności. Wielokulturowość i pluralizm, wielowymiarowość tożsamości indywidualnej i społecznej, kreowanie nowych projektów tożsamościowych, dynamizm przeciwny stagnacji — stanowią o charakterze aktywności jednostki ujmowanej w mnożących się kontekstach rzeczywistości.

Spółeczny wymiar komunikacji a problem tożsamości podmiotu

Współczesną kulturę charakteryzują wielopłaszczyznowe przekształcenia globalne, cywilizacyjne, społeczno-kulturowe, technologiczne, które w istotny sposób wpływają na przeobrażenia sfery komunikacji spo-

²² A. Giddens: *Socjologia*. Przeł. A. Szulżycka. Warszawa 2004, s. 53.

lecznej. Nowe technologie komunikacyjne i ich elektroniczne formy (media i nowe formy audiowizualności, Internet) generują nieobecne we wcześniejszej kulturze formy i wzorce interakcji społecznych, przełamując dotychczasowe stereotypy myślenia w sferze ludzkiej dialogiczności.

Z rozważań dotyczących procesów komunikacyjnych zapośredniczonych technologicznie, w których analizowany jest aspekt komunikacji interpersonalnej i interakcji społecznych, wynikają bezpośrednio pytania nie tylko o problematykę tożsamości podmiotowej jej uczestników czy kreowanie projektów osobowościowych na potrzeby komunikacyjne, lecz równie istotne kwestie dotyczące wpływu nowych technologii komunikacyjnych w zakresie tworzenia (podtrzymywania, wzmacniania i konsolidowania) więzi społecznych będących skutkiem nowych modeli i wzorców interakcji społecznych.

„W powszechnym dyskursie dotyczącym Sieci często używane są takie terminy jak »cyberspołeczność«, »cyberdemokracja« czy wręcz »cyberkultura«²³. Funkcjonujące terminy pokazują wpływ technologii komunikacyjnych na społeczną interaktywność — „społeczność wirtualna”, „społeczeństwo sieciowe”. Obecne są określenia akcentujące czynniki globalne i technologiczne: „społeczeństwo wiedzy, informacyjne, ryzyka, sieciowe, złożone, okablowane, pomasowe, postludzkie, mobilne, nomadyczne, transparentne, transakcyjne, redundantne, dromokratyczne”²⁴. Analiza tego złożonego zjawiska technosfery wnikałego w sferę ludzkiej podmiotowości i projektowanych przez podmiot interakcji społecznych wskazuje na aspekt przewartościowania obszaru aktywności i działania w sferze zachowań komunikacyjnych jako konstytutywnych cech podmiotowej egzystencji. Charakter nowych więzi społecznych przekształca i modyfikuje dotychczas obowiązujące postawy i wartości wobec problemu afirmacji przynależności do „wspólnoty”, „grupy społecznej” czy „wspólnoty terytorialnej”. Rozwój nowych technologii komunikacyjnych projek-

²³ P. Aptacy: *Korzenie cyberspołeczności. O naturze związków interpersonalnych w komunikacji zapośredniczonej komputerowo*. W: *Umysł — ciało — sieć*. Red. E. Stawowczyk-Tsalaroura, W. Chyła. Poznań 2005, s. 216.

²⁴ K. Krzysztofek: *@lgorystmiczne społeczeństwo?* „Transformacje. Pismo Interdyscyplinarne” 2004, nr 3—4 (41—42); 2005, 1—4 (43—46), s. 60. Problem definiowania społeczeństwa w warunkach techniki i generowania nowych technologii, wynika nie tylko z cech charakterystycznych wyznaczających nowe formy wiedzy. Istotne staje się określenie form zjawisk społeczno-kulturowych akcentujących również procesy, wskazujące na zagadnienie odpowiedzialności i ryzyka. Problem odpowiedzialności w perspektywie społeczeństwa informacyjnego analizuje A. Kiepas: *Człowiek wobec dylematów filozofii techniki*. Katowice 2000, s. 129—138. Autor tego artykułu prognozuje, iż społeczeństwo przyszłości będzie można określić mianem „algorystmicznego”. Rozwój technik informatycznych wymusi algorystmizację myślenia, „najbliższa przyszłość upływać będzie pod rosnącym naciskiem informacyjnej algorystmizacji człowieka” (s. 61).

tuje nowe formy poczucia jedności „socjoemocjonalnej” afirmującej wspólnotę interesów i celów, wspólnoty alokacyjnej, aterytorialnej²⁵. Rysem charakterystycznym „wspólnoty wirtualnej”²⁶ lub „wirtualnej społeczności” zdaniem K. Olejnik są: afirmacja wspólnego katalogu wartości konsolidujących grupę — respektowanie zasad i reguł gry, kontaktów uznanych w obszarze komunikacji, autonomia i respektowanie sfery prywatnej w kontaktach wirtualnych, symetria w procesie dystrybucji informacji z oczywistym uwzględnieniem autonomiczności i odrębności sfery prywatnej od „publicznej”, respektowanie idei wolności w sferze religii, polityki, oraz zasad tolerancji, respektowanie zasad anonimowości i akceptacja projektów tożsamości („tożsamości zwielokrotnione”).

Proces komunikacji i interakcji społecznych integruje różnorodne strategie komunikacyjne zarówno obecne w przeszłości, jak i wychylone ku przyszłości²⁷. Technologiczne uwarunkowania komunikacji zapośredniczonoj, przekształcając przestrzeń i czas oraz wprowadzając element powszechnej delokalizacji, „hiperprędkości” transmisji, kreują egalitarny charakter komunikacji, znosząc bariery społecznego wyobcowania, poszerzając repertuar różnorodnych praktyk komunikacyjnych. Nowe media inspirowane rozwojem technologicznym — technologia cyfrowa, generacje komputerów multimedialnych — ukierunkowały komunikację społeczną i otworzyły „nową erę audiowizualności”²⁸, wnosząc istotne zmiany w obszar infrastruktury komunikacyjnej (interaktywna telewizja, Internet). Charakterystyczne elementy nowych modeli komunikacji społecznej to: decentralizacja, profilowanie komunikacji według zróżnicowanych i indywidualnych potrzeb odbiorcy, jak również „reorganizacja czasu i przestrzeni” oraz technologia teleobecności.

W krytycznych diagnozach wskazujących na globalność sieci informacyjno-komunikacyjnych akcentuje się inercję i bierność współczesnego odbiorcy, uleganie wpływom „totalizmu komunikacyjnego” objawiającego się stosowaniem psychologicznych form presji i manipulatorskim

²⁵ Nowy charakter więzi społecznych opartych na socjoemocjonalnej sferze związków i procesach wewnętrznej komunikacji. Analiza tego pojęcia w odniesieniu do społeczności sieciowych podjęta została w artykule: M. Kamińska: *Nowy kształt. Cyberkomunikacja jako narzędzie przeformułowywania tożsamości usieciowionych*. W: *Dylematy wielokulturowości...*, s. 336—337.

²⁶ Zob. K. Olejnik: *Wspólnoty w Sieci*. W: *Umysł — ciało — sieć...*, s. 221—236.

²⁷ M. Hopfinger podkreśla złożony charakter procesów komunikacji. „Na komunikację społeczną składa się wiele rozmaitych obszarów i zjawisk współczesnych czasów aktualnych [...] ale także z przeszłości i także wychylonych ku przyszłości”. M. Hopfinger: *Sztuka i komunikacja: sygnały zmian całej kultury*. W: *Nowe media...*, s. 452; zob. B. Kita: *Od automobilności do (auto)wizualności*. W: *Umysł — ciało — sieć...*, s. 61—71.

²⁸ M. Hopfinger: *Sztuka i komunikacja...*, s. 456.

autorytaryzmem mediów. Autonomiczność i wolność odbiorcy, postrzeganie jednostki i jej kreatywności w procesie komunikacyjnym — wszystko to sprzyja postawom kreatywnego i świadomego wyboru źródeł informacji.

Audiowizualność kultury, eskalacja oddziaływań mediów audiowizualnych kreujących nowe wzorce osobowościowe i projekty tożsamościowe, indyferentne systemy wartości, nowe znaczenia i sensy stawiają wymóg określenia nowych „kompetencji komunikacyjnych”²⁹ opartych na kryteriach poznawczych umożliwiających odróżnienie porządku fikcji i symulacji od porządku realnego. Nabyte „kompetencje komunikacyjne” umożliwią postawę badawczo-interpretacyjną ujawniającą sferę manipulacji i instrumentalizacji; świadomość tych zjawisk obecnych w różnorodnych formach przekazu staje się narzędziem umożliwiającym przeciwdziałanie im i sprzyja przyjęciu postawy racjonalnego dystansowania się wobec przekazu.

Analiza nowych wzorców i form interakcji społecznych uobecniających się w wirtualnej rzeczywistości skłania do refleksji. Z jednej strony podkreśla się wartość „swobodnej komunikacji” i prawo do wolności słowa (Castells) oraz możliwość integracji działań społecznych. Z drugiej — krytyczna refleksja pozwala akcentować aspekt wyobcowania podmiotu, zerwania więzi rodzinnych i zamknięcia emocjonalnego na poziomie komunikacji społecznej, destruktywności sfery podmiotowej, postępującej alienacji i wyobcowania jednostki z realnego świata.

Kultura „symulacji” przekształca dotychczasowe formy ekspresji podmiotu, generuje nowe nieobecne we wcześniejszej kulturze formy doświadczenia, reorganizuje proces podmiotowej percepcji (kreowanej przez podmiot percepcji własnej cielesności czy też „obecności cielesnej”), warunkuje fragmentację doświadczenia, wnikając w sferę projekcji narracji tożsamościowych. Jak zauważa Sh. Turkle analizująca problem tożsamości w epoce Internetu, „Kultura symulacji zmienia nasze pojmowanie umysłu, ciała, jaźni i maszyny. [...] Kulturowy kontekst jest historią erozji granic między rzeczywistym a wirtualnym, między ożywionym a nieożywionym, między jaźnią jednostkową a zwielokrotnioną”³⁰. Kontekst kulturowy obejmujący proces „erozji granic” — zacierania granic pomiędzy rzeczywistym a wirtualnym światem — konstytuuje nie tylko nowe zjawiska odniesione do sfery badań naukowych, lecz generuje nowy porządek codzienności uobecniający zjawisko budowania związków tożsamościowych znajdujących wsparcie w tworzących się nowych społecznościach

²⁹ Idem: *Kultura audiowizualna u progu XXI wieku*. Warszawa 1997, s. 23.

³⁰ Sh. Turkle: *Tożsamość w epoce Internetu*. W: Z. Rosiecka: *Blaustein. Koncepcja odbioru mediów*. Przeł. E. Olender-Dmowska. Warszawa 2001, s. 134.

wirtualnych akceptujących wykreowane projekty własnego „ja” i związki tożsamościowe w cyberprzestrzennych realiach.

Problematyka tożsamościowa akcentuje rozdzźwięk pomiędzy lokacją (umiejscowienie w określonych ramach społeczno-kulturowych z czytelnym systemem wartości) a dyslokacją (radikalnie otwartą w obszarze indyferentnych systemów wartości), między względną stabilnością a dynamizmem, pomiędzy integracją w obrębie tworzących problematykę tożsamościową i konstytuujących ją elementów a dezintegracją i wielością porządków egologicznych.

Negatywnym ocenom wzmacniającym krytycyzm wobec nowych wzorców interakcji społecznych przeczą w coraz większym stopniu statystyczne badania naukowe w zakresie analizy nowych form komunikacji w jej aspekcie psychologicznym i socjologicznym. Internet identyfikowany z globalnym systemem informacyjno-komunikacyjnym stanowi w erze elektronicznych środków telekomunikacyjnych nowe narzędzie³¹. „Internet jest przede wszystkim narzędziem”³², które w praktyce społecznej przystosowano do różnorodnych i wielopłaszczyznowych aspektów egzystencji. Badania dotyczące społeczeństwa sieciowego dostarczają dowodów na to, że nowe formy komunikacji sieciowej poszerzają dotychczas obecne formy interakcji społecznych, intensyfikują relacje społeczne i więzi grupowe³³.

³¹ W początkowej fazie tworzenia Internet przeznaczony był dla specjalistów w dziedzinie nauk technicznych oraz dla personelu wojskowego. Na temat pierwotnego przeznaczenia Internetu por. ibidem. Podobnie problem ujmuję P. Virilio — francuski postmodernista, teoretyk kultury, twórca dromologii i teoretyk nowych technik wojennych, dla których kluczową kwestię odgrywa pojęcie prędkości, percepcji i informacji. W pracy *Bomba informacyjna* analizuje współczesne strategie informacyjne, rozwój technologii i płynące stąd nowe formy zagrożeń w aspekcie globalizacji. Zob. P. Virilio: *Bomba informacyjna*. Przeł. S. Królak. Warszawa 2006. „Internet jako narzędzie” — w tym znaczeniu może również oznaczać zasoby informacji, zarówno tych jawnych, jak i tajnych, zastrzeżonych baz danych, stanowiących przedmiot pertraktacji w dziedzinie polityki i władzy. Na ten aspekt zwracają uwagę autorzy pracy: E.R. Koch i J. Sperber: *Infomafia, szpiegostwo komputerowe, handel informacją, tajne służby*. Przeł. R. Ratajski. Gdynia 1999.

³² M. Castells: *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*. Przeł. T. Hornowski. Poznań 2003, s. 137.

³³ M. Castells interpretuje badania dotyczące wzorców interakcji społecznych przeprowadzone na „społeczności usieciowionej”. Zaprezentowane dane dowodzą, że zachowania komunikacyjne obecne w społeczności sieciowej przyczyniły się do zintensyfikowania kontaktów społecznych, wzmocnienia więzi komunikacyjnych rodzinnych bądź do ich odnowienia. Komunikacja za pomocą Internetu oraz dostęp do informacji przyczynił się do nowych form inicjatyw społecznych i wzmocnił więzi grupowe. Castells uważa, że „większość danych nie potwierdza tezy, że korzystanie z Internetu prowadzi do wyobcowania i ograniczenia interakcji społecznych. Pewne przesłanki pozwalają jednak twierdzić, że w określonych warunkach Internet może działać jako substytut in-

„Komunikacja istnieje przy każdej wymianie informacji, dialog zaś wtedy, gdy wymiana ta jest świadoma, uczciwa, pełna, a obie strony dają się wzajemnym szacunkiem”³⁴. W procesie efektywnej komunikacji istotnym elementem jest nie tylko sprawność procesu nadawania i procesu odbioru, lecz podmiotowa zdolność empatii jako konstytutywny element tego procesu, w aspekcie poznawczym zaś i emocjonalnym — zdolność wczuwania się w stan emocjonalny drugiej osoby oraz zdolność emocjonalnego reagowania.

Za istotne czynniki procesu komunikacji (zarówno w aspekcie jednostki, jak i społeczności) dokonujące się w perspektywie procesu globalizacji i wielokulturowości należy uznać świadomość własnej tożsamości, potrzebę identyfikacji z grupą społeczną — z jednoczesnym zachowaniem własnej odrębności podmiotowej i tożsamości, oraz świadomy wybór sposobów komunikacji i interakcji społecznych³⁵. Kompetencje komunikacyjne (uwzględniające wiele czynników kulturowych, aksjologicznych, etycznych) projektują postawę sprzyjającą autentycznej komunikacji opartej na zasadzie tolerancji i szacunku wobec inności, otwartości, poszanowania sfery preferowanych wartości, uznania autonomiczności podmiotu. Autentyczna postawa komunikacyjna i dialogiczna jako wyraz interakcji uobecnia się w sytuacji świadomości własnej podmiotowej toż-

nych rodzajów aktywności”. Ibidem, s. 144. Warto podkreślić tezę, iż dominującą tendencją jest dostosowywanie Internetu do indywidualnych potrzeb i zachowań, a cechą nowych wzorców komunikacyjnych staje się „indywidualizm sieciowy”. Obszar badań nowych form zachowań komunikacyjnych przyczyniających się do inicjatyw społecznych możemy obserwować na przykładzie powstających nowych blogów dyskusyjnych, serwisów wspólnotowych i ich ogromnej popularności, np. nasza-klasa.pl, czy koledzyzwojska.pl.

³⁴ A. Mirski: *Empatia w komunikacji i dialogu*. W: *Kultura, język, edukacja*. Red. R. Mrózek. T. 2. Katowice 1998, s. 146.

³⁵ J. Nikitorowicz: *Uwarunkowania kulturowe komunikacji a zadanie edukacji regionalnej i międzykulturowej*. W: *Kultura, język, edukacja*. Red. R. Mrózek. T. 3. Katowice 2000, s. 203—214. Wyróżniono kilka typów komunikacji uwzględniając „kompetencje kulturowe i postawy wobec innych” — 1. „Komunikacja separująca” charakteryzująca się hermetycznością i lękiem przed innością. 2. „Komunikacja narzucająca” dominantę kulturową. 3. „Komunikacja pomagająca” — w aspekcie kulturowym i jednostkowym umożliwiającą proces adaptacji jednostki w nowych warunkach kulturowych z zachowaniem tożsamości. 4. „Komunikacja zabezpieczająca przed ewentualnym niez zaakceptowaniem w nowym otoczeniu kulturowym (pragmatyczna funkcja tożsamości)”. 5. „Komunikacja integrująca” rozumiana jako postawa godzenia wartości własnych z odmiennymi kultur. Zob. ibidem, s. 205—207. Jakkolwiek analiza problematyki komunikacji i interakcji dokonana jest w aspekcie analiz kulturowych i możliwości edukacyjnych, to wydaje się, iż wzorce interakcji mogą wyrażać w sposób adekwatny problem komunikacji w aspekcie nowych technologii komunikacyjnych. Szczególnie interesujący jest typ komunikacji zabezpieczającej opartej na strategii przystosowawczej do nowych warunków.

samości z akceptacją czytelnej sfery wartości. Również w sytuacji interakcji społecznych w obszarze wirtualizacji rzeczywistości uzewnętrzniają się postawy obawy i lęku egzystencjalnego wypływające ze świadomości możliwości niezaakceptowania autentycznej struktury tożsamościowej. Podjęte wówczas zadanie konstruowania wokół zespołu zmiennych i nie-trwałych wirtualnych zobowiązań nieautentycznych i pustych „pseudotożsamości” zostaje oparte na konformistycznym autorytaryzmie. Erich Fromm ten kontekst działania identyfikuje z autorytarnym konformizmem: „Jednostka przestaje być sobą; w pełni adaptuje ten rodzaj osobowości, który oferuje jej wzory kulturowe; dzięki temu staje się zupełnie podobna do innych, taka, jaką ci inni spodziewają się ją zobaczyć”³⁶. Analizy Fromma wskazują na możliwość interpretacji tej postawy psychologicznej w ramach orientacji nieproduktywnej w jej formie merkantylnej, której korzenie tkwią w postawie rynkowej traktującej podmiotową tożsamość jako towar na rynku osobowości o wartości wymiennej. Kreację nowych projektów tożsamościowych w orientacji merkantylnej generuje mechanizm rynkowy i wartość danych „pseudotożsamości” odzwierciedlających zapotrzebowania rynkowe. W tej orientacji brak dominującej cechy, lecz „istnieje próżnia, która może być wypełniona jakąkolwiek cechą, na jaką wystąpi zapotrzebowanie. Cecha ta [...] to tylko rola, pozór cechy będącej w stałej gotowości do ustąpienia miejsca innej, bardziej pożądanej. [...] Osobowość merkantylna musi być wolna; wolna od wszelkiej indywidualności”³⁷.

Podobnie jednostka w interakcji wirtualnej kreuje „pseudotożsamości” zależne od kontekstów interakcji i potrzeb rynkowych. Zdaniem Turkle, analizującej zjawisko kreowania tożsamości w kulturze symulacji, proces konstruowania i redefiniowania tożsamości zachodzący w warunkach komunikacji zapośredniczonej, wyraża zasadniczą zmianę dokonywaną się w refleksji, jakiej towarzyszy podjęcie kwestii ludzkiej tożsamości. Wpisana w filozoficzny i kulturowy kontekst idea postmodernistycznego podmiotu (przeciwstawna idea modernistycznej) akcentuje decentralizację i wielość porządków egologicznych. Proces kreacji projektów tożsamościowych („jaźni zwielokrotnionej”) dokonujący się w komunikacji zapośredniczonej wskazuje na zacieranie się granic pomiędzy „jaźnią jednostkową a zwielokrotnioną”³⁸. W świecie wirtualnym proces kreacji projektów tożsamościowych jest nieograniczony. W tym sensie kreowane

³⁶ E. Fromm: *Ucieczka od wolności*. Przeł. O. Ziemińska, A. Ziemiński. Warszawa 1993, s. 180. Zob. E. Fromm: *Niech się stanie człowiek. Z psychologii etyki*. Przeł. R. Saciuk. Warszawa—Wrocław 1996, s. 61—72.

³⁷ Ibidem, s. 69.

³⁸ Sh. Turkle: *Tożsamość w epoce Internetu...*, s. 134. Zob. także: W. Godzic: *Tożsamość analogowa w obrazie cyfrowym*. W: Z. Rosińska: *Koncepcja...*, s. 142—150.

projekty tożsamościowe pozwalają nie tylko funkcjonować w różnych grupach społecznych; stwarzają również szansę tworzenia realnych wspólnot opartych na jednoci celów i wartości. Problem komunikacji zapośredniczonej wskazuje na proces kreacji tożsamości płynnej i niestabilnej, tożsamości „dryfującej” i niezakorzenionej, wpisanej w pluralizm celów i wartości kreowanych według reguł rynku osobowości. Problem ten dostrzega Tadeusz Miczka, podkreślając z jednej strony wartość swobodnej kreacji tożsamościowej w procesie komunikacji zapośredniczonej, z drugiej zaś negatywne aspekty twórczej wolności podmiotu: „[...]ponieważ można przemieszczać się bez przeszkód przez różne i sprzeczne ze sobą przekazy, znaczenia i wartości, przestają obowiązywać jakiekolwiek warunki do tworzenia stabilnych jakości”³⁹. Proces kreacji tożsamości („zwielokrotnionej”) musi znaleźć wsparcie w refleksyjnym „ja” wpisanym w horyzont moralny chroniący jednostkę przed destrukcyjnymi procesami destabilizacji. Brak horyzontu moralnego i stabilności, spychają jestestwo w sferę destrukcji i destabilizacji. W celu przeciwdziałania negatywnym mechanizmom wpływającym na proces czynnego konstruowania tożsamości, konieczne staje się wypracowanie — jak wskazuje A. Giddens — ram „ontologicznego bezpieczeństwa”⁴⁰, autentycznych relacji i więzi wzmacniających poczucie osobowej tożsamości. Rzeczywistość wirtualna redefiniuje nie tylko pojęcie podmiotowej tożsamości i komunikowalności, które w środowisku elektronicznym zyskują nowe formy i możliwości realizacji, odmienne od dotychczas realizowanych w warunkach realnej egzystencji. Kultura symulacji redefinicji poddaje zarówno pojęcie ciała, jak i umysłu, ujawnia istotne związki „jaźni i maszyny”. Wolność kreacji tożsamości i wirtualna „teleobecność”, hiperprędkość charakteryzująca chwilową obecność w „sztucznych rajach”, odsyła jednak do realnego podmiotu, doświadczającego ograniczeń ucieleśnienia. Powrót z wirtualnych światów w realną przestrzeń własnego jestestwa naznaczoną stygmatem czasowości rewaliduje doświadczenie czasowości, cielesności, powolności konstytuujące pierwotny sens podmiotowej tożsamości.

³⁹ T. M i c z k a: *Ponowoczesne gry z tożsamością — oferty medialne*. „Transformacje. Pismo Interdyscyplinarne” 2000, nr 1—4 (23—26), s. 309.

⁴⁰ Zob. A. G i d d e n s: *Nowoczesność i tożsamość. „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*. Przeł. A. Szulżycka. Warszawa 2002, s. 256—265.

Elżbieta Struzik

The problem of communication
in the virtual reality —
new communication patterns and the problem
of the subject identity

S u m m a r y

The article deals with the issue of communication in the conditions of the information society, the problem of the subject in the new communication spaces defined by VR. In this perspective, the issues of subject identity are becoming important. VR generates new forms of communication practices modifying the activity of the subject within the scope of an interpersonal and social communication. In this way, the issues of creating new communication models and new forms of social interactions modifying attitudes towards values, and their influence on the creation of identity projects have been raised.

Elżbieta Struzik

Die Kommunikation
in der virtuellen Realität —
neue Kommunikationsmuster und das Problem
der subjektiven Identität

Z u s a m m e n f a s s u n g

Im vorliegenden Artikel wird das Thema der Kommunikation in einer Informationsgesellschaft berührt; die Verfasserin zeigt das Subjekt in neuen Kommunikationsräumen der virtuellen Realität, wo die subjektive Identität zu einem wichtigen Problem wird. Virtuelle Realität erfordert neue Formen der Kommunikationspraktiken, die die Aktivität des Subjektes im Bereich der zwischenmenschlichen und gesellschaftlichen Kommunikation modifizieren können. Aus dieser Perspektive bespricht die Verfasserin die Hervorbringung von neuen Kommunikationsmodellen und neuen Formen der gesellschaftlichen Interaktionen, dank denen das Verhältnis zu allgemein geltenden Werten und deren Einfluss auf die Schöpfung von Identitätsprojekten verändert werden.